

Beim Jupiter
Kosmos, 2008
Michael FELDKÖTTER
3 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 60 minuten

Spelmateriaal

➡ 87 kaarten

⇒ 65 speelkaarten

- 60 kleurkaarten
telkens de waardes 1 - 14 en één Godenkaart in vier kleuren
- 1 kaart Jupiter
- 1 kaart Juno
- 3 kaarten Offerlam

⇒ 12 slagentellerkaarten met de waardes 1 - 12

⇒ 5 markeerkaarten, telkens één in 5 kleuren

⇒ 5 'nul slagen'-kaarten, telkens één in 5 kleuren

➡ 1 handleiding

Waarover gaat het ?

Beim Jupiter is een slagenspel dat wordt gespeeld over 8 rondes. In iedere ronde ontvangen de spelers een gestaag afnemend aantal kaarten en proberen een vooraf aangekondigd aantal slagen te behalen. De speler die het aangekondigd aantal slagen behaalt, ontvangt als beloning zegepunten. Maar ook diegene die er naast zit, moet niet altijd met lege handen achterblijven. Hoeveel zegepunten er te behalen zijn, bepalen de spelers voor iedere ronde zelf.

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt de markeerkaart en de 'nul slagen'-kaart van één kleur. Afhankelijk van het aantal spelers worden enkele kaarten uit het spel verwijderd. Deze kaarten worden terug in het doosje gelegd.

- ➡ **3 spelers:** Van de kleurkaarten worden alle kaarten met de waardes 9 - 14 en één kaart Offerlam verwijderd.
- ➡ **4 spelers:** Van de kleurkaarten worden alle kaarten met de waardes 12 - 14 verwijderd.
- ➡ **5 spelers:** Er wordt met alle kaarten gespeeld.

De 12 slagentellerkaarten worden in de volgorde van 12 - 1 onder elkaar op de tafel gelegd. De eerste kaartengever wordt gekozen.

Het spel

Verloop van een ronde

1. Kaarten verdelen
2. Een kleurkaart uit de hand kiezen en verdekt afleggen
3. Bepalen van de troefkleur
4. Aankondigen van het aantal slagen
5. Slagen spelen
6. Einde van een ronde (punten verdelen)

1. Kaarten verdelen

De speelkaarten worden zeer grondig door de kaartengever gemixt en gelijkmatig aan de spelers verdeeld. In de eerste ronde ontvangt iedere speler 13 kaarten die hij verdekt in de hand neemt.

TIP

In een spel met 3 en 4 spelers blijft in iedere ronde één kaart over. Deze kaart wordt voor de actuele ronde ongezien terzijde gelegd. Bij het begin van de volgende ronde wordt deze kaart samen met de andere kaarten gemixt.

2. Een kleurkaart uit de hand kiezen en verdekt afleggen

Iedere speler kiest één van zijn kleurkaarten uit de hand en legt die om te beginnen verdekt voor zich neer. De gekozen kaart dient enerzijds voor het bepalen van de troefkleur en geeft anderzijds aan hoeveel zegepunten ze waard is als ze aan het einde van de ronde wordt gewonnen.

BELANGRIJK

Er mogen alleen kleurkaarten met puntenwaardes worden gekozen, dus niet de kaarten Offerlam, God, Jupiter of Juno. In latere rondes kan het, in zeldzame situaties, gebeuren dat een speler alleen nog zulke kaarten in de hand heeft. In dat geval worden de kaarten opnieuw zeer grondig gemixt en opnieuw verdeeld.

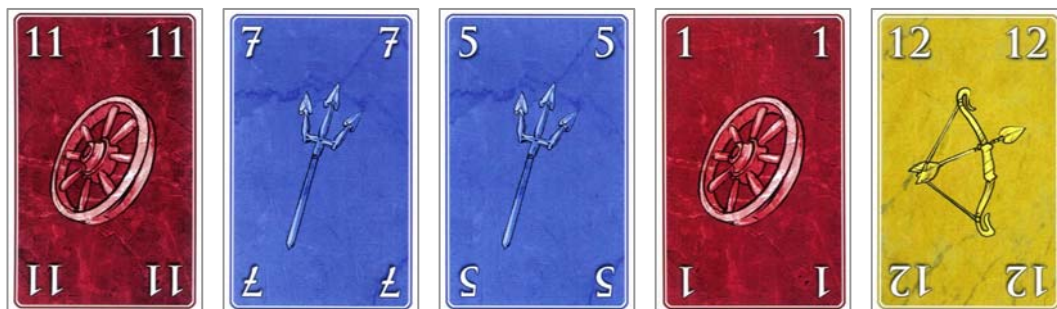
3. Bepalen van de troefkleur

Zodra alle spelers een kleurkaart verdekt hebben gekozen, worden deze kaarten blootgelegd. Daarna wordt bepaald welke kleur in deze ronde troef is. In eerste instantie wordt het aantal kaarten van een kleur nagekeken. Als er van een bepaalde kleur meer kaarten liggen, wordt deze kleur troef in de komende ronde. Bestaat er tussen twee of meer kleuren een gelijke stand in het aantal kaarten dan worden in deze kleuren de puntenwaardes opgeteld. De kleur met de hoogste puntenwaarde is dan troef in de komende ronde. Als er nog steeds een gelijke stand is tussen twee of meerdere kleuren dan bepaalt van die kleuren de hoogste puntenwaarde van een afzonderlijke kaart de troefkleur. Als er dan ook nog een gelijke stand heerst, wordt er in de komende ronde gespeeld zonder troef.

Samengevat

Troefkleur = grootste aantal afgelegde kaarten
gelijke stand: grootste som van de puntenwaarde van deze kleur
gelijke stand: hoogste afzonderlijke kaart van deze kleur
gelijke stand: geen troefkleur

Voorbeeld



Van Blauw (drietand) en Rood (rad) liggen telkens twee kaarten bloot, van Geel één. Daarom komen alleen Rood en Blauw nog in aanmerking voor de troef. Ook de som van de beide kaarten is gelijk (telkens 12). Rood wordt troef omdat de rode 11 de hoogste afzonderlijke kaart is van deze twee kleuren.

In de eerste spelronde wordt de troef alleen bepaald door de neergelegde kaarten van de spelers. In de daaropvolgende rondes wordt de troef zowel bepaald door de nieuwe neergelegde kaarten van de spelers als door de eventueel uit vorige rondes nog afgelegde kaarten die niet werden gewonnen (zie ook onder punt 6).

4. Aankondigen van het aantal slagen

Kleurkaart naast een slagentellerkaart leggen

Te beginnen met de speler links van de geveer (startspeler) plaatst nu iedere speler om de beurt zijn neergelegde kleurkaart naast één van de slagentellerkaarten. In de eerste ronde staan alle getallen van 1 - 12 ter beschikking omdat er 12 slagen worden gespeeld. Met het neerleggen van zijn kleurkaart meldt de speler ook hoeveel slagen hij in deze ronde zal behalen.

Markeerkaart leggen

Tegelijk met zijn kleurkaart kan de speler ook als extra zijn markeerkaart leggen. Als hij dit doet, legt hij de markeerkaart samen met zijn neergelegde kleurkaart naast een slagentellerkaart. Hiermee verspert hij zijn kleurkaart voor een aanval van andere spelers. Als een speler zijn kleurkaart verspert dan is hij op zijn minst zeker van deze kaart als hij zijn vermeld aantal slagen ook behaalt (eventueel kan hij echter ook een betere kaart winnen). De speler heeft echter onder bepaalde omstandigheden ook veel nadeel als hij zijn vermeld aantal slagen niet behaalt (zie verder onder punt 6).

Als een speler zijn kleurkaart niet wil versperren, legt hij zijn markeerkaart voor zich neer.

De markeerkaart ligt dus na het toebedelen van de kleurkaart ofwel op de neergelegde kleurkaart die hiermee is versperd ofwel voor de speler.

De kaart 'nul slagen'

Iedere speler heeft naast zijn markeerkaart met symbool ook één kaart met 'nul slagen' ontvangen. Iedere speler kan eenmaal in het spel deze kaart benutten om aan te geven dat hij in deze ronde geen slagen wil behalen.

Hij legt dan zijn neergelegde kleurkaart niet naast één van de slagentellerkaarten maar gewoon voor zich neer en hij bedekt deze kaart met de kaart 'nul slagen'. De speler kan in deze ronde alleen deze kleurkaart winnen, in geen enkel geval een andere. Als de speler inderdaad geen enkele slag behaalt, mag hij de kleurkaart bij zijn zegepuntenkaarten voegen. Als de speler toch één of meer slagen behaalt, wordt de kleurkaart uit het spel verwijderd.

Om het even of de speler geslaagd is in zijn opzet om geen slagen te behalen, wordt de gebruikte kaart 'nul slagen' na de ronde uit het spel verwijderd.

Als alle spelers hun voorspelling hebben gedaan, begint de slagenronde.

5. Slagen spelen

De startspeler begint de slagenronde door een kaart naar keuze uit te spelen.

De kleur van deze kaart geldt als **basiskleur**. Alle andere spelers spelen nu om de beurt, met de wijzers van de klok mee, eveneens één kaart uit de hand.

Hierbij gelden de volgende regels:

1. Principieel **moet** er steeds worden **gevolgd**. Dit betekent dat de eerst uitgespeelde kleur (basiskleur), indien mogelijk, ook door alle andere spelers moet worden uitgespeeld.
2. Als een speler de basiskleur niet kan volgen, heeft hij de keuze om met een troefkaart de slag te kopen of een andere kaart weg te werpen.
3. Als een troefkaart als basiskaart wordt uitgespeeld, moet (indien mogelijk) troef worden gevolgd. Diegene die geen troef heeft, gooit een kaart naar keuze weg.

Als alle spelers een kaart hebben gespeeld, ontvangt de speler met de hoogste kaart van de basiskleur (de eerst uitgespeelde kleur in de slag) de slag, tenzij een speler met een troefkaart de slag heeft gekocht. Kleuren, verschillend van de basiskleur, die werden uitgespeeld en geen troef zijn, kunnen nooit een slag behalen !

Als een slag met een troefkaart werd gekocht, wint de speler met de hoogste troefkaart de slag. De speler legt de gewonnen slag voor zich neer en wel op zo een manier dat steeds goed is te herkennen hoeveel slagen elke speler heeft behaald (slagen worden best kruiselings gelegd).

Aan het einde van een ronde is vooral het aantal behaalde slagen van het grootste belang. De puntenwaarde van de kaarten in de afzonderlijke slagen is maar van belang op het moment dat er een gelijke stand is bij het aantal slagen.

De speler die de laatste slag heeft gewonnen, speelt een nieuwe kaart uit voor de volgende slag. Voor de rest verloopt het spel zoals hierboven is beschreven.

Speciale kaarten

1. Jupiter en Juno

Deze beide kaarten zijn de hoogste troefkaarten in het spel. Zij hebben zelf geen kleur, dit betekent dat zij onafhankelijk van de actuele troefkleur steeds troef zijn. Als dus een troefkaart als basiskleur wordt uitgespeeld, moet er eventueel ook met de Juno- of de Jupiterkaart worden gevolgd (ofwel omdat men geen andere troefkaart heeft of omdat men geen andere troefkaart wil spelen). Als de Jupiter- of Junokaart als eerste kaart wordt uitgespeeld, betekent dit dat er met troef (indien mogelijk) moet worden gevolgd. Als de beide kaarten (Jupiter en Juno) in dezelfde slag worden gespeeld, wint de eerst gespeelde kaart deze slag.



2. Godenkaarten

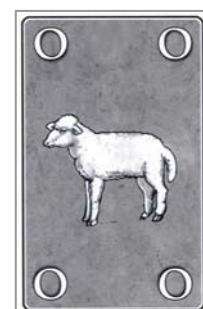
Iedere godenkaart kan, naar keuze van de speler, de hoogste of de laagste waarde van deze kleur aannemen. De speler beslist op het moment van het uitspelen van deze kaart of zijn godenkaart de hoogste of de kleinste waarde van deze kleur zal aannemen: dus de waarde 0 of de waarde 15 zal hebben. Deze mededeling zegt de speler luid en duidelijk.



3. Offerlam

Deze kaarten zijn steeds de nederigste kaarten in het spel. Zij kunnen nooit de slag behalen. Zij zijn ook nederiger als een als een 0 uitgespeelde godenkaart. Men mag een offerlam te allen tijde spelen, ook als men normaal gezien zou moeten volgen.

Als een offerlam als eerste kaart wordt gespeeld, mag de volgende speler een kaart naar keuze spelen. De kleur van deze kaart geldt dan als basiskleur, de kleur die door de andere spelers moet worden gevolgd.



6. Einde van een ronde (punten verdelen)

Een ronde eindigt zodra alle handkaarten zijn gespeeld en dus geen enkele speler nog kaarten in de hand heeft. Nu telt iedere speler zijn behaalde slagen en vermeldt dit getal luid en kijkt bij de desbetreffende slagentellerkaarten.

Liggen hier één of meer kleurkaarten, kan de speler één van deze kaarten als zegepuntkaart behouden.

Hierbij handelt men op de volgende manier:

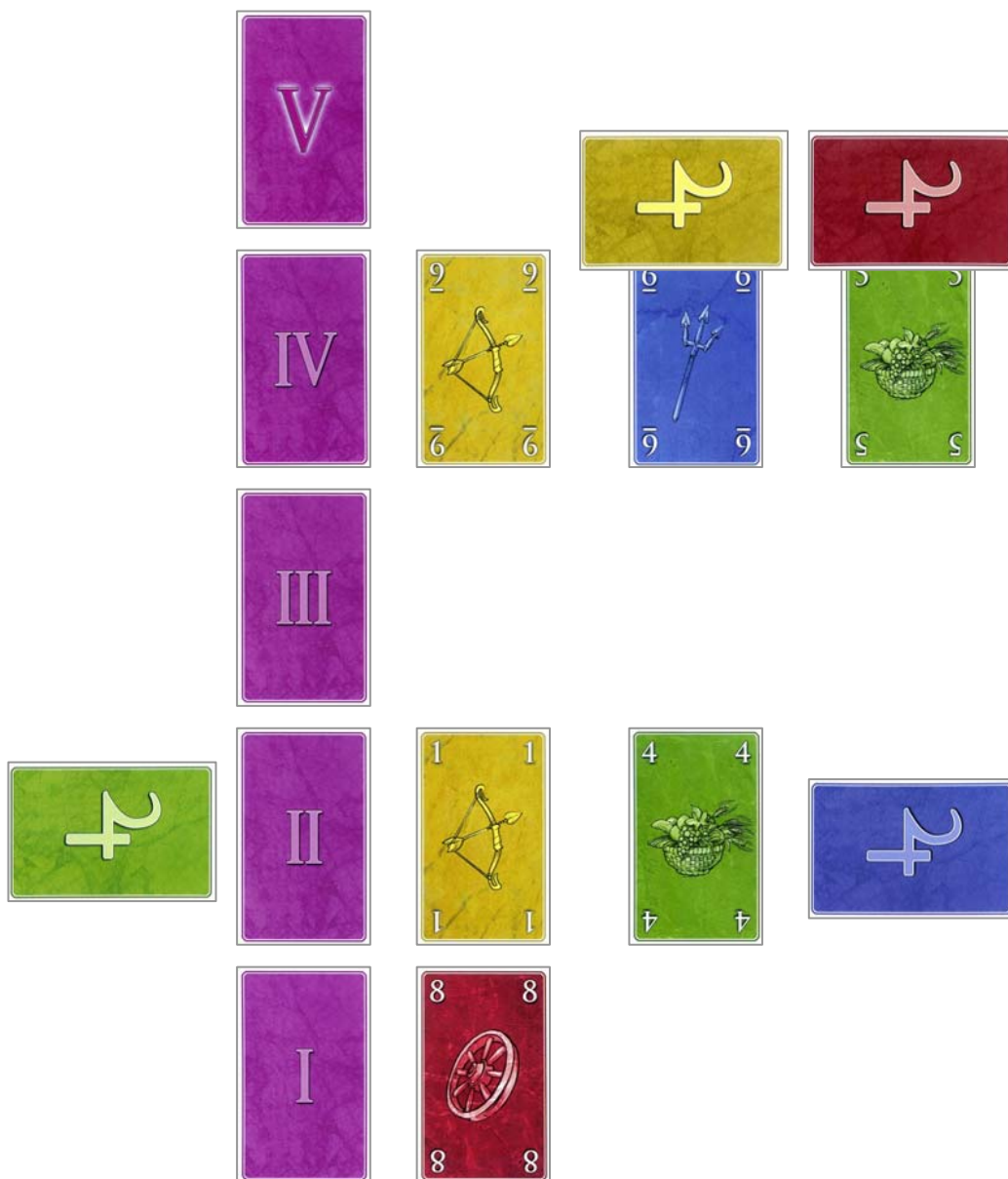
1. Om te beginnen verwijderen alle spelers die hun markeerkaart als versperring hebben ingezet en hun aangekondigde aantal slagen niet hebben behaald hun markeerkaart en leggen die links naast de slagentellerkaart van het aantal slagen die zij werkelijk hebben behaald.
2. Als één speler alleen een bepaald slagenaantal heeft bereikt, onafhankelijk of hij dit aantal heeft aangekondigd of niet, mag hij de hoogste daar afgelegde kleurkaart nemen en open voor zich neerleggen als zegepunten. Ligt bij de slagentellerkaart geen kleurkaart dan gaat de speler in deze ronde met lege handen naar huis.
3. Hebben twee of meer spelers hetzelfde aantal slagen behaald, wordt de volgorde van de keuze van de daar liggende kleurkaarten volgens de hiernavolgende criteria bepaald:
 - a. De eerste keuze heeft een speler die zijn aangekondigd aantal slagen heeft bereikt en zijn kleurkaart heeft versperd. Hij mag de kleurkaart die met zijn markeerkaart is versperd bij zich nemen, maar hij mag ook een andere kleurkaart nemen die niet is gesperd (omdat die meer waardevol is). Als hij een kleurkaart heeft genomen, verwijdert hij onmiddellijk zijn markeerkaart (gewoonlijk neemt een speler zijn versperde kleurkaart niet als hij een meer waardevolle kleurkaart kan nemen). Hij verwijdert dan zijn markeerkaart zodat zijn kleurkaart voor de volgende speler(s) niet meer is versperd.

Als er twee of meer spelers hun aangekondigd aantal slagen hebben behaald en hun kleurkaart hebben versperd, worden de puntenwaardes van de behaalde slagen geteld (kaarten zonder puntenwaarde tellen voor 0 punten). De speler die de meeste punten heeft, krijgt dan de eerste keuze als het gaat over **niet gesperde** kaarten.
 - b. De tweede keuze heeft de speler die zijn kleurkaart niet heeft versperd en wiens markeerkaart dus nog voor hem ligt. Hij mag zich nu van de overblijvende kleurkaarten de hoogste kaart nemen. Ook hier wordt bij een gelijke stand tussen spelers de puntenwaarde de beslissende factor (zoals onder punt **a** is beschreven).
 - c. De derde keuze heeft de speler die zijn kleurkaart heeft versperd maar een ander aantal slagen heeft behaald dan die hij heeft aangekondigd, wiens markeerkaart dus links naast een slagentellerkaart ligt. Hij mag zich nu van de resterende kleurkaarten de hoogste nemen. Ook hier wordt bij een gelijke stand tussen spelers de puntenwaarde de beslissende factor (zoals onder punt **a** is beschreven).

Principieel geldt

Als er niet genoeg kleurkaarten aan een slagentellerkaart liggen, gaan de spelers die later mogen kiezen onder bepaalde omstandigheden met lege handen huiswaarts.

4. Als een speler 0 slagen heeft behaald, ontvangt hij geen kleurkaart tenzij hij in deze ronde de kaart 'Nul slagen' heeft gespeeld. Dan ontvangt de speler de kleurkaart die hij met deze kaart heeft afgedekt.



Voorbeeld

Aan het begin van de ronde heeft speler Geel de blauwe 6 (drietand) gelegd en versperd. Speler Rood heeft de groene 5 (fruitkorf) gelegd en versperd. Speler Groen heeft de rode 8 (rad) gelegd en versperd, van speler Blauw komt de groene 4 (fruitkorf) maar deze kaart werd niet versperd. De gele 1 en de gele 9 (bogen) liggen er nog van de vorige ronde. Geel en Rood hebben elk 4 slagen behaald en hiermee ook hun aangekondigd aantal vervuld. Groen wou eigenlijk maar 1 slag halen maar heeft twee slagen behaald. Daarom ligt zijn markeerkaart links naast de slagentellerkaart met het cijfer II. Blauw heeft twee slagen behaald.

Aan de slagentellerkaart II verloopt de puntenverdeling op de volgende manier: Er zijn geen kaarten versperd en Blauw heeft de voorrang op Groen. Blauw heeft wel geen aankondiging gedaan van het aantal slagen maar Groen heeft een verkeerde aankondiging gedaan. Blauw neemt uiteraard de groene 4 en voor Groen blijft alleen nog de gele 1 achter.

Aan de slagentellerkaart IV hebben Geel en Rood beiden recht op hun versperde kaart. De meest interessante kaart in deze rij is echter de gele 9. Daarom tellen de beide spelers de puntenwaarde van hun behaalde slagen. Geel heeft 47 punten en Rood maar 38. Daarom heeft Geel het eerste recht om een kaart te nemen. Uiteraard neemt hij de gele 9 en verwijderd zijn markeerkaart. Daarna kan Rood zich nu de niet meer versperde blauwe 6 nemen. De groene 5 en de rode 8 blijven liggen voor de volgende ronde.

Alle spelers nemen nu, in zover dit nog niet is gebeurd, hun markeerkaarten terug bij zich en leggen hun gewonnen kleurkaarten als zegepuntenkaarten open voor zich neer zodat in het verdere spelverloop goed is te zien hoeveel punten elke speler heeft en welke kaarten niet meer in het spel zijn.

De volgende rondes

Na de verdeling van de zegepunten wordt de hoogste slagentellerkaart uit het spel verwijderd omdat in iedere ronde steeds één slag minder wordt gemaakt. Als er aan deze slagentellerkaart nog kleurkaarten liggen, worden die eveneens uit het spel verwijderd.

Kleurkaarten die niet als zegepunten zijn gewonnen, blijven naast de slagentellerkaarten liggen. Zij kunnen in de volgende rondes als zegepunten worden gewonnen en worden bij het bepalen van de troefkleur eveneens meegeteld.

De startspeler van de laatste ronde wordt de nieuwe kaartengever. Hij mixt de overgebleven speelkaarten zeer grondig (in een spel met drie of met vier spelers ook de overgebleven kaarten van de voorronde) en verdeelt opnieuw de kaarten om de beurt gelijkmatig over alle spelers. In de tweede ronde ontvangt iedere speler nog 12 kaarten, in de derde ronde nog 11 kaarten ... enzovoort.

Daarna kiest iedere speler opnieuw één van zijn handkaarten uit om de troefkleur en de te winnen zegepunten te bepalen. Bij het bepalen van de troefkleur wordt opnieuw het aantal kaarten van een kleur geteld. In elk geval worden zowel de nieuw afgelegde kaarten als de nog niet gewonnen kaarten die nog naast de slagentellerkaarten liggen, meegeteld.

Na het bepalen van de troefkleur verloopt het spel zoals hierboven werd beschreven.

Als eerste wordt om de beurt de aankondiging gedaan van het aantal slagen dat men wil behalen. Daarna wordt het slagenspel gespeeld.

Einde van het spel

Het spel eindigt na 8 rondes, dus aan het einde van de ronde die door de slagentellerkaart met het Romeinse cijfer V als hoogste wordt gekenmerkt.

Iedere speler telt nu zijn gewonnen zegepunten.

De speler met de meeste punten wint het spel.